

INSTITUTO DE EDUCAÇÃO DO MUNICÍPIO DE ITAPERUNA

FUNDAÇÃO UNIVERSITÁRIA DE ITAPERUNA

COORDENADORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM
TECNOLOGIAS DIGITAIS E EDUCAÇÃO 5.0

1- Nome do Curso e Área do Conhecimento

TECNOLOGIAS DIGITAIS E EDUCAÇÃO 5.0

Área: **EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA**

2- Justificativa:

A Constituição Federal/1988, art.º 208, inciso III, o Plano Decenal de Educação para todos, 1993 - 2003, e os Parâmetros Curriculares Nacionais de 1999 são exemplos de documentos que defendem e asseguram o direito de todos à educação. Contudo, o Plano Nacional de Educação (PNE) – Lei nº 13.005/2014, é um instrumento de planejamento que orienta a execução e o aprimoramento de políticas públicas voltadas para a educação. O PNE surge com o intuito de reforçar o art.º 214 da Constituição Federal de 1988 que estabelece uma articulação entre o Sistema Nacional de Educação em regime de colaboração, por meio de ações integradoras dos poderes públicos das diferentes esferas federativas que conduzam a: erradicação do analfabetismo; universalização do atendimento escolar; melhoria da qualidade do ensino; formação para o trabalho e promoção humanística, científica e tecnológica do país.

A pós-graduação lato sensu em “Tecnologias Digitais e Educação 5.0”, na modalidade semipresencial, visa apresentar aos profissionais da Educação Básica e profissionais de educação em geral, os novos conceitos da educação contemporânea, seus desafios e suas possibilidades, para que estejam em consonância com as mudanças constantes desta sociedade tecnológica.

A sociedade atual é caracterizada por constantes mudanças e avanços tecnológicos, que impactam diretamente a forma como as pessoas se relacionam e se comunicam. Nesse contexto, a educação precisa acompanhar as transformações e oferecer novas possibilidades de aprendizado. O uso das tecnologias digitais pode ser uma excelente ferramenta para aprimorar o processo educativo, desde que utilizadas de forma consciente e estratégica.

Um projeto de Pós-Graduação em Tecnologias Digitais e Educação 5.0 pode contribuir

significativamente para a formação de profissionais capazes de aplicar essas tecnologias de forma efetiva no ambiente educacional. A educação 5.0, ou educação do futuro, tem como base a personalização do ensino e a utilização de tecnologias avançadas para otimizar o processo de aprendizagem. Portanto, uma especialização nessa área pode preparar o profissional para atender às demandas do mercado de trabalho e às necessidades dos alunos.

Além disso, é importante destacar que as tecnologias digitais são cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, especialmente das crianças e jovens. Por isso, é fundamental que a educação acompanhe essas mudanças e ofereça uma formação completa e atualizada. Um curso de Pós-Graduação em Tecnologias Digitais e Educação 5.0 pode ser uma oportunidade para os profissionais da educação se atualizarem e estarem preparados para lidar com as demandas e desafios dessa nova era digital.

Em resumo, um projeto de Pós-Graduação em Tecnologias Digitais e Educação 5.0 é uma excelente oportunidade para os profissionais da educação se capacitarem e se atualizarem em relação às inovações tecnológicas e suas aplicações no ambiente educacional. Com uma formação especializada e atualizada, é possível oferecer uma educação mais dinâmica, personalizada e efetiva, que esteja alinhada às necessidades dos alunos e às exigências do mercado de trabalho. Dessa forma, a educação se torna uma ferramenta ainda mais poderosa para o desenvolvimento pessoal e social, contribuindo para um futuro mais promissor e tecnologicamente avançado.

3-Objetivos:

1. Capacitar os profissionais da educação para o uso efetivo das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem, considerando as especificidades dos diferentes níveis e modalidades de ensino.
2. Oferecer aos participantes uma visão abrangente e atualizada sobre as principais tendências e inovações em tecnologias digitais e sua aplicação na educação, em consonância com o conceito de Educação 5.0.
3. Proporcionar uma formação teórico-prática sólida e integrada, que permita aos participantes desenvolverem projetos e soluções inovadoras e efetivas para o ambiente educacional.
4. Estimular o desenvolvimento de competências e habilidades necessárias para a atuação em contextos educacionais cada vez mais tecnológicos, incluindo a capacidade de liderança, a comunicação efetiva e a resolução de problemas complexos.
5. Promover a reflexão crítica sobre o uso das tecnologias digitais na educação, considerando os desafios éticos, legais e sociais associados a essa prática, e contribuir para o desenvolvimento de uma cultura digital responsável e consciente.

4-Público Alvo:

O curso destina-se a graduados com formação em nível superior que queiram se especializar no campo das Tecnologias Digitais, buscando aprofundamento dos conhecimentos específicos nesta modalidade de ensino. Destaca-se a oferta para:

- Professores Efetivos e/ou contratados da Rede Municipal de Ensino de Itaperuna RJ e região;
- Alunos Egressos do Instituto Superior de Educação do Município de Itaperuna (ISEMI);
- Comunidade em Geral que manifeste interesse e experiência na área, especialmente, da área educacional.

5-Coordenação:

Docentes	Titulação	Carga horária	Regime de Trabalho
RUDE DE SOUZA MACIEL	MESTRE	40h	Estatutário
LETÍCIA ECARD ROCHA	DOUTOR	20h	Estatutário

A Coordenação do Curso é o órgão responsável pela execução das atividades didático-pedagógicas do curso e seus projetos, pelo controle e planejamento das atividades de ensino, pesquisa e extensão, possibilitando ao aluno uma formação integrada e plena, de acordo com as diretrizes do Projeto Político Pedagógico Institucional. Sua gestão é realizada tendo como base nas diretrizes estabelecidas pelo colegiado e reuniões com os professores que ministram disciplinas no curso e representantes do corpo discente.

A Coordenação do Curso do *Programa de Pós-Graduação Lato Sensu* será exercida pelos professores Rude de Souza Maciel e Letícia Ecard Rocha.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5661243631599981>

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3829363327181448>

6- Carga Horária:

380 horas

7- Período e Periodicidade:

O curso terá uma carga horária de 380 (trezentos e oitenta) horas obrigatórias, na modalidade semipresencial, distribuídas em: 2 (duas) semestres letivos com 12 (doze) semanas em cada semestre.

O cursista deverá ter disponibilidade de:

- 4 (quatro) encontros de 4h (quatro horas), **no mínimo**, em sábados pela manhã para desenvolvimento das atividades presenciais ao final de cada disciplina, ou a critério de cada professor ou tutor, de acordo com o que for estabelecido pela Coordenação do Curso;
- 1 (um) encontro de 8h (oito horas), também, em sábado, todavia nos períodos da manhã e tarde, para apresentação do Trabalho de Conclusão do Curso;
- Atividades a distância por meio do ambiente virtual de aprendizagem (AVA), de acordo com a carga horária estabelecida para cada módulo ou disciplina, por sistema próprio da FUNITA e o indicado pela coordenação do curso;
- 50 (cinquenta) horas na sua instituição de origem ou instituição eleita pelo cursista para aplicação das atividades do Eixo Interdisciplinar.

8. Detalhamento da organização curricular

O programa do curso foi elaborado levando-se em consideração 2 (dois) eixos divididos em disciplinas e ações articuladoras com os temas trabalhados no curso, sendo: Eixo Central e Eixo Interdisciplinar.

Eixo Central	Eixo Interdisciplinar
Componentes Curriculares Obrigatórios	Atividades desenvolvidas nos componentes curriculares
Introdução ao Ensino à Distância	Portfólio digital: orientações iniciais de todo o curso.
Inovação & Tecnologias Digitais	Prática Pedagógica I
Design de Ambientes Virtuais de Aprendizagem	Prática Pedagógica II
Recursos Digitais para apresentações na Escola	Prática Pedagógica III
Integração Pedagógica: Explorando Metodologias Ativas e Tecnologias Educacionais	Prática Pedagógica IV
Tecnologias Educacionais emergentes: de telespectador a youtuber	Prática Pedagógica V
Empreendedorismo e Inovação na Educação	Prática Pedagógica VI
Gamificação na Educação	Prática Pedagógica VII
Metodologia da Pesquisa: Trabalho de Conclusão de Curso	APRESENTAÇÃO DO PORTFÓLIO DIGITAL

- Eixo Central

No Eixo Central serão ofertadas 9 (nove) disciplinas obrigatórias, contendo 3 (três) unidades cada, à exceção da primeira disciplina, com temáticas do campo educacional e das tecnologias digitais, incluindo Metodologia de Pesquisa e Trabalho de Conclusão de Curso.

Componentes Curriculares	Carga Horária	Presencial		Distância	
		T	P	T	P
I. Introdução a Educação à Distância	12h	4h	2h	2h	4h
<ul style="list-style-type: none"> - Ead: definição e utilização; - Conhecendo a plataforma (AVA); - Primeiro acesso, configuração de perfil e navegação. 					
1º Encontro Presencial					
<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação do curso; - Eixo Interdisciplinar – Portfólio Digital: orientações iniciais; - Instruções gerais sobre o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). 					
II. Inovação & Tecnologias Digitais	30h	2h	2h	10h	16h
Unidade 1: Trabalhando Conceitos					
<p>Tecnologias digitais;</p> <p>Inovação: conceitos e contextos;</p> <p>Inovação: novos desafios para a educação.</p>					
Unidade 2: Inovação & Interação					
<p>Interação, aprendizagem colaborativa e formação humana;</p> <p>Liderança colaborativa na escola;</p> <p>Inovação docente para alavancar uma interação efetiva.</p>					
Unidade 3: Educação 5.0					
<p>Conceitos;</p> <p>Pilares e referenciais teóricos;</p> <p>Educação 5.0 e inovação.</p>					
2º Encontro Presencial					
<ul style="list-style-type: none"> - Atividade avaliativa; - Eixo Interdisciplinar – Portfólio Digital: Prática Pedagógica I; - Instruções para o TCC. 					
III. Designer de Ambientes Virtuais de Aprendizagem	20h	2h	2h	6h	10h
Unidade 1: Google Sala de Aula (classroom)					
Conhecendo o Classroom;					

Abrindo uma sala no Classroom;
Preparando atividades no classroom;
Utilizando rubrica para a correção de atividades.

Unidade 2: Moodle

Apresentação do Moodle: definição, histórico e principais características.
Vantagens e benefícios do uso do Moodle como Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).
Navegação e interface do Moodle: familiarização com as principais seções e recursos.
Visão geral dos papéis e permissões no Moodle: administrador, professor e aluno.

Unidade 3: Integração de Recursos Externos e Boas Práticas no Moodle e no Classroom

Integração de recursos multimídia e externos, como vídeos e áudios.
Boas práticas de design instrucional no Moodle e Classroom: organização do conteúdo e sequenciamento das atividades.
Acessibilidade e inclusão no Moodle e Classroom: estratégias para atender a diferentes perfis de alunos.
Gerenciamento de tempo e motivação dos alunos no ambiente virtual de aprendizagem.

2º Encontro Presencial

- Atividade avaliativa;
- Eixo Interdisciplinar – Portfólio Digital: Prática Pedagógica II;
- Instruções para o TCC.

IV. Recursos Digitais para Apresentação na Escola

40h

2h

2h

16h

20h

Unidade 1: Apresentações Google

Conhecendo o Google Apresentações
Criando slides interativos
Elaborando uma aula com os recursos do Apresentações Google
Utilizando os recursos da Inteligência Artificial (IA) no Apresentações Google

Unidade 2: Canva for Education

Conhecendo o Canva for Education.
Conhecendo os modelos prontos de apresentações no Canva.
Criando uma apresentação no Canva.
Utilizando os recursos da Inteligência Artificial (IA) no Canva.

Unidade 3: Documentos Google

Conhecendo o Documentos Google.
Conhecendo as extensões e complementos do Documentos Google.
Criando documentos colaborativos com o Documentos Google.
Utilizando o Documentos google nas apresentações.

3º Encontro Presencial

- Atividade avaliativa;
- Eixo Interdisciplinar – Portfólio Digital: Prática Pedagógica III;

- Instruções para o TCC.					
V. Integração Pedagógica: Explorando Metodologias Ativas e Tecnologias Educacionais	22h	2h	2h	8h	10h
<p>Unidade 1: Fundamentos das Metodologias Ativas</p> <p>Introdução às metodologias ativas: conceitos, princípios e abordagens fundamentais.</p> <p>Aprendizagem baseada em problemas (ABP): estrutura, etapas e aplicação prática.</p> <p>Aprendizagem baseada em projetos (ABPr): planejamento, execução e avaliação de projetos educacionais.</p> <p>Sala de aula invertida: conceito, estratégias de implementação e benefícios.</p> <p>Discussão e análise de casos reais de sucesso na aplicação de metodologias ativas.</p>					
<p>Unidade 2: Tecnologias Educacionais para Potencializar o Aprendizado</p> <p>Introdução às tecnologias educacionais: panorama atual e tendências emergentes.</p> <p>Ferramentas digitais para a criação de conteúdo interativo e engajador.</p> <p>Realidade aumentada e virtual na educação: possibilidades e aplicações práticas.</p> <p>Análise e seleção de recursos digitais adequados às diferentes metodologias ativas.</p>					
<p>Unidade 3: Planejamento e Avaliação na Integração de Metodologias Ativas e Tecnologias</p> <p>Design instrucional para a integração de metodologias ativas e tecnologias educacionais.</p> <p>Planejamento de aulas e sequências didáticas que combinem estratégias ativas e recursos tecnológicos.</p> <p>Avaliação formativa e somativa em ambientes de aprendizado ativos e tecnológicos.</p> <p>Monitoramento e feedback em tempo real utilizando ferramentas tecnológicas.</p>					
<p>3º Encontro Presencial</p> <p>- Atividade avaliativa;</p> <p>- Eixo Interdisciplinar – Portfólio Digital: Prática Pedagógica IV;</p> <p>- Instruções para o TCC.</p>					
VI. Empreendedorismo e Inovação no Contexto Educacional	40h	-	10h	10h	20h
<p>Unidade 1: Fundamentos do Empreendedorismo Educacional</p> <p>Conceitos e princípios do empreendedorismo no contexto educacional.</p> <p>Identificação de oportunidades e geração de ideias inovadoras na educação.</p> <p>Desenvolvimento de uma mentalidade empreendedora: habilidades e competências-chave.</p> <p>Exemplos inspiradores de empreendedores educacionais bem-sucedidos.</p> <p>Análise de casos reais de projetos empreendedores na área da educação.</p>					
<p>Unidade 2: Inovação Educacional e Novas Abordagens Pedagógicas</p> <p>Tendências e desafios da inovação educacional no século XXI.</p> <p>Uso de tecnologias disruptivas na educação, como inteligência artificial e realidade virtual.</p> <p>Promoção de ambientes de aprendizagem criativos e colaborativos.</p> <p>Estudo de casos de instituições educacionais inovadoras e suas estratégias de sucesso.</p>					

Unidade 3: Empreendedorismo Aplicado na Prática Educativa

Planejamento e desenvolvimento de projetos empreendedores no contexto educacional.

Modelos de negócio e estratégias de viabilização de projetos inovadores.

Desenvolvimento de habilidades empreendedoras nos estudantes.

Estabelecimento de parcerias e redes de colaboração na educação empreendedora.

Avaliação e medição do impacto dos projetos empreendedores na educação.

CONVÊNIO SEBRAE

- Atividade avaliativa;
- Eixo Interdisciplinar – Portfólio Digital: Prática Pedagógica VI;
- Instruções para o TCC.

VII. Tecnologias Educacionais Emergentes: de telespectador a youtuber	34h	2h	2h	10h	20h
--	------------	-----------	-----------	------------	------------

Unidade 1: Introdução às Tecnologias Educacionais Emergentes

Panorama das tecnologias educacionais emergentes e seu impacto na educação.

O papel do aluno como produtor de conteúdo: da passividade à participação ativa.

Tendências atuais, como aprendizagem multimídia, aprendizagem baseada em vídeo e educação online.

Reflexão crítica sobre o uso das tecnologias emergentes no ensino e na aprendizagem.

Unidade 2: Explorando as Possibilidades do Vídeo na Educação

O poder do vídeo como ferramenta de ensino e comunicação.

Criação de vídeos educacionais: storytelling, roteiro e edição básica.

Ferramentas e recursos para a produção de vídeos educacionais.

Estratégias de engajamento e interatividade em vídeos educacionais.

Ética e segurança na produção e compartilhamento de vídeos educacionais.

Unidade 3: Desenvolvimento de Habilidades de Youtuber Educacional

O fenômeno do YouTube e sua influência na aprendizagem.

Construção de uma identidade digital como youtuber educacional.

Técnicas de apresentação e comunicação em vídeos educacionais.

Promoção da participação e interação dos alunos em um canal educacional.

4º Encontro Presencial

- Atividade avaliativa;
- Eixo Interdisciplinar – Portfólio Digital: Prática Pedagógica V;
- Instruções para o TCC.

VIII. Gamificação e Aprendizagem	52h	2h	2h	20h	28h
---	------------	-----------	-----------	------------	------------

Unidade 1: Fundamentos da Gamificação e seus Benefícios Educacionais

Introdução à gamificação na educação: definição, conceitos e elementos-chave.

Teorias da aprendizagem subjacentes à gamificação.

Benefícios da gamificação no processo de ensino e aprendizagem.
Exemplos práticos de gamificação em diferentes níveis e disciplinas educacionais.
Ética e considerações importantes na implementação da gamificação.

Unidade 2: Design e Desenvolvimento de Jogos Educativos

Princípios de design de jogos educativos eficazes.
Identificação de objetivos de aprendizagem e alinhamento com elementos de jogo.
Mecânicas de jogo relevantes para a aprendizagem.
Ferramentas e plataformas para o desenvolvimento de jogos educativos (wordwall, slido, kahoot, midmeister, toontastic etc).

Unidade 3: Implementação e Avaliação da Gamificação na Sala de Aula

Estratégias de implementação da gamificação em diferentes contextos educacionais.
Integração da gamificação com metodologias ativas de ensino.
Monitoramento e avaliação do progresso do aluno por meio de elementos gamificados.
Feedback e recompensas na gamificação educacional.
Estudos de caso e exemplos de sucesso na implementação da gamificação na sala de aula.

4º Encontro Presencial

- Atividade avaliativa;
- Eixo Interdisciplinar – Portfólio Digital: Prática Pedagógica VII;
- Instruções para o TCC.

IX. Metodologia da Pesquisa: Trabalho de Conclusão de Curso	80h	5h	5h	30h	40h
5º Encontro Presencial					
1. Entrega do Trabalho de Conclusão de Curso – TCC					
2. Portfólio Digital: apresentação do Portfólio para a Banca Examinadora.					
Total de Horas	330h				
Total de horas em campo	50h				
Total geral de horas do curso	380h				

- Eixo Interdisciplinar

No Eixo Interdisciplinar serão desenvolvidas atividades ao final de cada disciplina obrigatória do Eixo Central, incluindo apresentação, orientação e prática em ferramentas para a elaboração do Portfólio Digital, bem como Projetos Pedagógicos articulados com os temas trabalhados nas respectivas disciplinas. As atividades do eixo Interdisciplinar serão realizadas ao longo das disciplinas e o resultado de cada atividade será apresentado nos encontros presenciais do curso. Abaixo, encontram-se as atividades a serem desenvolvidas, e respectivos resultados a serem produzidos

para a construção do Portfólio Digital do cursista:

Atividades	Proposta de Aprendizagem	Produção do Portfólio
Portfólio Digital: orientações iniciais	Apresentação do curso; detalhamento das etapas a serem desenvolvidas.	Sugestões e ferramentas conhecidas pelos discentes.
Prática Pedagógica I	Ferramentas para a criação do Portfólio.	Experimentação das ferramentas que serão utilizadas para a criação do portfólio.
Prática Pedagógica II	Desenvolvimento de uma atividade inovadora, no AVA, com base no conceito de educação 5.0.	Atividades online no AVA.
Prática Pedagógica III	Produção de uma apresentação com um tema desenvolvido na escola de origem utilizando uma das ferramentas apresentadas na disciplina IV.	Apresentação das atividades.
Prática Pedagógica IV	Preparação de uma rede social para a divulgação das atividades desenvolvidas na escola/sala de aula na qual trabalha.	Construção de mídias educacionais.
Prática Pedagógica V	“Pitch” educacional: roteirizar, gravar, editar e disponibilizar um vídeo de, no máximo, 3 minutos sobre o seu papel como educador 5.0.	Vídeo sobre o papel do professor inovador.
Prática Pedagógica VI	Criar uma história utilizando o o aplicativo <i>Toontastic</i> .	Histórias animadas.
Prática Pedagógica VII	Criar uma atividade gamificada utilizando os aplicativos apresentados na disciplina VIII	Gamificação em sala de aula.

10. Local:

As aulas ocorrerão no formato híbrido, sendo as aulas presenciais ministradas no ISEMI - Rua Luiz Carlos Ferreira Tirado, nº 148, Cidade Nova, Itaperuna RJ (Poliesportivo) ou outro local decidido pela coordenação do curso; as atividades síncronas e assíncronas serão desenvolvidas em Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVD) pelo Departamento de Educação a Distância (DEAD).

11. Corpo Docente:

Módulos	Docente
Introdução ao Ensino à Distância	Viviane Bastos Machado
Inovação & Tecnologias Digitais	Letícia Ecard Rocha
Design de Ambientes Virtuais de Aprendizagem	Letícia Ecard Rocha
Recursos Digitais para apresentações na Escola	Letícia Ecard Rocha
Integração Pedagógica: Explorando Metodologias Ativas e Tecnologias Educacionais	João Paulo de O. Faria
Tecnologias Educacionais emergentes: de telespectador a youtuber	Marco Machado
Empreendedorismo e Inovação na Educação (EAD)	SEBRAE
Gamificação na Educação	Letícia Ecard Rocha
Metodologia da Pesquisa: Trabalho de Conclusão de Curso	Altina Oliveira

12. Metodologia:

As aulas serão desenvolvidas por meio da aprendizagem ativa e contextualizadas do discente e utilizar-se-ão metodologias participativas, que estimulem o protagonismo discente com vistas a possibilitar realização de atividades teórico-práticas que mobilizem os fundamentos e referências necessárias ao desenvolvimento de competências educativas e terapêuticas essenciais a formação do profissional interdisciplinar, estimulando o trabalho transdisciplinar de forma a potencializar as experiências e conhecimentos do grupo.

Para as aulas síncronas e assíncronas, o curso se baseará na utilização de diferentes estratégias de ensino tais como: aulas expositivas dialogadas; seminários virtuais, webinários, vídeos, trilhas formativas, grupos de estudos remotos, estudos de caso virtuais, oficinas e trabalhos que integrem as práticas com as tecnologias educacionais.

13. Interdisciplinariedade:

Cada professor terá a ementa de todas as disciplinas do curso. É proposto a ele que, em suas aulas, não faça de sua disciplina um módulo estanque, mas que utilize textos e outros recursos no seu cotidiano que possam fazer a interdisciplinaridade. Além disso, há a promoção de seminários e *workshops* em eventos especiais da Instituição.

14. Sistemas de Avaliação:

Avaliação parcial e final do desempenho do estudante no curso de pós-graduação lato sensu em Tecnologias Digitais e Educação 5.0; será levada em conta a frequência às atividades presenciais, nas atividades síncronas e assíncronas e no cumprimento das atividades solicitadas.

Para efeito de aprovação do(a) estudante a frequência mínima obrigatória será de 75% (setenta e cinco por cento). O aproveitamento do estudante em cada componente curricular será expresso por notas de 0 (zero) a 10,0 (dez) e será considerado aprovado no componente curricular o estudante que obtiver nota igual ou superior a 7,0 (sete) e frequência mínima exigida.

Ao estudante que faltar a quaisquer das verificações de aprendizagem ou deixar de executar o trabalho escolar, será facultado o direito à outra oportunidade se requerer à Coordenação de Curso, no prazo de três dias úteis após o término do prazo de afastamento, desde que comprove por meio de documentos uma das seguintes situações:

- a. problema de saúde;
- b. obrigações com o serviço militar;
- c. exercício do voto (um dia anterior e um dia posterior à data da eleição se coincidentes com a realização da prova);
- d. convocação pelo Poder Judiciário ou pela Justiça Eleitoral;
- e. acompanhamento de dependentes para tratamento de saúde;
- f. falecimento de parente (cônjuge, pai, mãe e filho), desde que a avaliação se realize dentro do período da ocorrência.

15. Controle de Frequência:

O controle de frequência será realizado pelo docente e registrado em diário de classe e/ou outro registro que esteja em vigência na Instituição Mantenedora. O não cumprimento de, no mínimo, 75% dessas atividades presenciais sem justificativa acarretará na reprovação do cursista.

Ressaltando-se que a defesa do TCC (Portfólio Digital) será obrigatória e o não cumprimento de uma ou mais atividades, dentro do limite máximo permitido, implicará na reprovação por nota no componente curricular.

O(a) estudante com média inferior a 7,0 (sete) em um ou mais componentes curriculares terá direito a um exame final, desde que tenha a frequência mínima exigida, que será aplicada por docente da(s) disciplina(s). O estudante reprovado em exame final terá sua matrícula cancelada.

16. Trabalho de Conclusão de Curso:

O trabalho de conclusão de curso será baseado na construção, prática e apresentação Portfólio Digital, em caráter de grupo, sob a supervisão das práticas supervisionadas, comporão seu trabalho final na elaboração de um trabalho onde uma instituição, bem como um aluno assistido será o alvo educacional pareado nas propostas da mediação escolar.

O grupo deverá observar os preceitos da metodologia científica e apresentar o trabalho de conclusão de curso de forma objetiva e oralmente à banca avaliadora especificada pela coordenação do curso, no formato de Portfólio Digital.

17. Certificação:

Terá direito ao certificado de Pós-Graduação *Lato sensu* os alunos que obtiverem aproveitamento e frequência, segundo o seguinte critério de avaliação:

- a) 75% (setenta e cinco por cento) de frequência, e aproveitamento, com média 7,0 (sete);
- b) aprovação do trabalho de conclusão do curso, que deve ser o resultado de pesquisa sob orientação docente.

O certificado será registrado no sistema de expedição de certificados da Instituição de Ensino. A emissão dos certificados observará as exigências previstas no art.º 12 da Resolução CNE/CES nº 1, de 2007 e conforme portaria 9, 2023, em seu artigo 4º, expedida pela presidência da Fundação Univeristária de Itaperuna.

18. Parcerias e Termos de Acordos:

Quando da necessidade e/ou interesse, a Fundação Universitária de Itaperuna e o Instituto Superior de Educação do Município de Itaperuna poderão estabelecer acordos de parceria técnico-pedagógico e acadêmico para atender às necessidades e demandas do Curso. Tais ações administrativas serão organizadas pela Presidência da FUNITA, acompanhando as legislações vigentes.